

## Præventive potentialer

– Populærkulturens overvejelser om overvågning

23. september 2009 rapporterede BBC News om det Belfast-baserede forskningsprojekt Intelligent Surveillance Systems, som arbejder på at gøre overvågningsteknologi i stand til *selv* at forudsige kriminelle handlinger (BBC News 2009). Også i populærkulturen arbejder man med ideen om overvågningens præventive potentialer, og filmen *Minority Report* (Spielberg 2002) er blot ét af mange eksempler på, at teknologiudvikling og populærkultur deler forestillinger. Med forlæg i novellen af samme navn (Dick 2004 [1956]) foregår *Minority Report* (herefter MR) i et fremtidigt samfund, hvor mord ikke findes, idet et forebyggelsessystem vha. massiv overvågning kan pågribe potentielle mordere. Filmens plot er, at hovedpersonen (politichefen) udpeges som en kommende morder, hvorefter han forsøger at bevise sin (kommende) uskyld, mens lovens håndhævere forsøger at pågribe ham. Filmen benytter overvågningsteknologiens muligheder og farer som katalysator for plottets udvikling, og det er filmens diskussion heraf, vi i det følgende vil behandle i relation til forskningsprojektet i Belfast.

Artiklens formål er at eksemplificere, hvorledes populærkultur kan være et frugtbart perspektiv for humanvidenskabelig forskning. Vi benytter således MR til at forstå og nuancere implikationerne af de forestillinger om overvågningens præventive potentialer, som projektet i Belfast manifesterer. Efter en fremstilling af strømninger i overvågningsdebatten og af projektet i Belfast, redegør vi for overvågningsforskningens forhold til populærkulturelle kilder. Vi analyserer herefter MR med særligt fokus på forholdet mellem menneske og teknologi samt på forholdet mellem nutiden og viden om fremtiden. Slutteligt forholder vi vores undersøgelse til Belfastprojektet og perspektiverer til et andet projekt, der forbinder det populære og overvågning. Artiklen er motiveret af den antagelse, at populærkulturelle værker ikke blot er givtige, men nærmest er uomgængelige

kilder for humanvidenskabelig forskning, i dette tilfælde fordi populærkultur både influeres af og influerer aktuel teknologiforståelse og -udvikling.

## Videoovervågning version 2.0

Videokameraer våger i stigende grad over det offentlige rum. Siden 1961, hvor de første faste videokameraer blev installeret i London (McCahill og Norris 2002), har teknologien vundet enorm udbredelse i Storbritannien - der findes i dag cirka et kamera pr. 14 borgere (Gill og Spriggs 2005). En tilsvarende udvikling spirer i Danmark, hvor boligforeninger og politi er i gang med at investere millionbeløb i videokameraer, og hvor det eksempelvis er blevet umuligt at gå gennem Strøget i København eller Ryesgade i Århus uden at havne på 'film'.

Det er komplekst at fastslå videoovervågningens effekter, men den offentlige debat rummer grundlæggende to positioner: Modstandere mener, at teknologien krænker privatlivets fred, mens tilhængere mener, at den er vigtig for opklaringsarbejde og tryghed (Norris og Armstrong 1999: 60ff). Begge lejre har stor tiltro til teknologiens virkning, men uenigheden går på, hvorvidt det er prisen værd.

En tredje position påpeger, at videoovervågning har meget lille eller uafgørlig præventiv virkning. Denne position er udbredt i rapporter om overvågningens faktiske effekter, men har imidlertid haft begrænset indflydelse på den offentlige debat. I 2005 konkluderede Det Kriminalpræventive Råd, at den dokumenterbare, præventive effekt af videoovervågning er begrænset, idet flere betingelser skal opfyldes for, at den virker, bl.a. at forbrydere handler rationelt og er klar over, at kameraerne findes. (Det Kriminalpræventive Råd 2005: 4). Endvidere kræver det konstant observation fra kameraoperatører at opdage igangværende, kriminelle aktiviteter i den massive strøm af billeder, alt imens operatørernes fordomme afgør, hvad der stilles skarpt på (Norris og Armstrong 1998). Her bliver det automatiserede forudsigelsessystem fra Belfast interessant, for selvom videoovervågningens præventive effekt udfordres af rapporter, udvikles der intenst på teknologi, som tænkes at kunne imødekomme de præventive forventninger. Konkret går projektet ud på at lære en computer at genkende mistænkelig opførsel med det formål at prioritere, hvilke billeder kameraoperatørerne skal vurdere ved at definere markører som "grupper af unge mænd" eller "en person, der falder" (Ma m.fl. 2009: 385). Udviklerne mener, at teknologien vil bevirke et "kvantespring i vores

formåen, som kraftigt vil forøge sandsynligheden for, at forbrydere bliver fanget - en vigtig faktor i forebyggelsen af kriminalitet” (CSIT 2009). På trods af diverse rapporter, antager forskerne i Belfast altså stadig, at potentialet eksisterer. Som følge heraf bliver teknologiens mangler i nutiden til et argument for at investere i at udvikle en mere perfekt teknologi til fremtiden. Når udviklere på den måde benytter fremtiden som fortolkningsramme, tillader det dem “at antage, at bestemte problemer simpelt hen vil forsvinde af sig selv” (Bell og Dourish 2007: 134).

Ideen om, at teknologi kan benyttes til at se ind i fremtiden, kan synes absurd, men fra et kulturalanalytisk perspektiv kan man netop spørge til, hvor vi finder ressourcerne til at forestille os, at overvågningsteknologi vil kunne besidde en anseelig, præventiv kapacitet? Vores bud er, at forestillinger om teknologisk udviklingspotentiale trækker på populærkulturelle kilder og de dér opstillede, alternative virkeligheder. I MRs fiktive univers muliggøres en kompleks behandling af kombinationen af overvågning og forebyggelse af kriminelle handlinger, og plottets udgangspunkt er, ligesom Belfastprojektets, forestillingen om, at teknologi har en evne til at fungere præventivt.

## Populærkultur og overvågningsforskning

I eksempelvis medievidenskab og de æstetiske fag er det en selvfølge at beskæftige sig med populærkultur som udtryk for vigtige strømninger i samtiden. I andre fagligheder er antagelsen om, at mainstreamkultur kan bidrage med interessant viden, derimod omdiskuteret. I det primært sociologiske felt ‘overvågningsstudier’ har populærkulturen ikke været ‘comme il faut’, men på det seneste er flere overvågningsforskere begyndt at argumentere for dens væsentlighed. Selvom der er få eksempler på, at denne tanke følges op med dybdegående analyser, er argumentet, at populærkulturelle værker aktualiserer og cirkulerer almene forestillinger om overvågning, og at “kulturalanalyse kan lære os noget om erfaringen af at blive overvåget eller at overvåge andre” (Marx 1996: 193).

Samtidig er argumentet, at vores erfaring af overvågning delvist formes af populærkulturen (Lyon 2007: 141). Den gennemspiller ikke blot generelle forestillinger, men genererer dem også og får dermed indflydelse på, hvordan mennesker interagerer med faktisk overvågning (Lyon 2007: 142). Idet det populære anskuelliggør områder for mulig applikation af teknologi, har det også indflydelse på, hvilke teknologiudviklingsprojekter,

der vinder gehør (Marx 1996: 194f). Det aktualiserende aspekt ved populærkulturelle værker gør dem interessante, men det generative aspekt, hvor de bliver oversat til politiske handlinger og teknologiske udviklingsprojekter, gør dem nærmest uomgængelige for det human- og samfundsvidenskabelige felt.

Det 'populære' kan således ikke isoleres fra aktuell samfundsdebat og hverdagsliv. Det betyder for overvågningsforskning, at den må undersøge "både hvilke typer overvågning der portrætteres, og [...] hvordan populærkulturen påvirker overvågning" (Lyon 2007: 142). Et eksempel på, hvordan forestillinger om overvågning kan influere, er knyttet til, at de ofte fremstiller overvågning 'idealtypisk' og dertil ofte i et dystopisk lys. Dette er fx tilfældet med George Orwells roman *1984*, der primært kan læses som en advarsel mod udvikling af en totalitær stat. *1984* står for sociologen David Lyon som "det værst tænkelige scenarie, hvorudfra andre, mindre skrækkelige situationer, kan vurderes" (Lyon 2007: 142). Romanens reception som idealtipe muliggør en 'spejling' af den aktuelle situation i en fremmed, og kan dermed udgøre et pejlemærke for nutidens aktører. I forlængelse heraf peger overvågningsforskerne Albrechtslund og Dubbeld (2005) på, at overvågningsforskning ved at beskæftige sig med det populære kan skabe distance; dels til idealtypiske italesættelser af *1984* og dels til socialteoretikeren Jeremy Benthams 'panoptikon', der hidtil har præget overvågningsforskningen i en grad, så mange facetter er blevet negligeret til fordel for aspekterne kontrol og disciplinering (Gad og Lauritsen 2009). Overvågning opfattes ofte som et negativt fænomen, men der kan netop også være tilfælde, hvor de primære aspekter er omsorg, underholdning eller sjov (Albrechtslund og Dubbeld 2005), eller overvågning kan udgøre et kunstnerisk materiale, der kan benyttes til at diskutere overvågningens rækkevidde og påpege muligheden for modstand (Hansen 2009, Pold 2009).

Generelt betragtet kan populærkulturelle værker således bistå forskeren i at opnå en kritisk distance til sine egne forestillinger om studieobjektet, så de ikke får lov til at prædeterminere analysen. En 'empirisk specifik' granskning af konkrete værker kan tilføje kompleksitet til teoretiske forståelser. Med dette in mente vil vi nu analysere, hvordan *MR* italesætter overvågningsteknologiens præventive potentiale.

## Filmen *Minority Report*

*Minority Report* er en filmatisering af novellen af samme navn (1956) skrevet af sci-fi- forfatteren Philip K. Dick, som bl.a. også skrev forlægget for en anden kendt fremtidsfilm, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). I Dicks univers kan alt fundamentalt ændre sig fra det ene øjeblik til det andet, og grundlæggende forhold om virkelighed, menneske, teknologi og socialitet fremstår tvetydige. Verden, herunder 'den anden' som et værdigt menneske, kan ikke tages for givet, men skal derimod anerkendes, og anerkendelsen kan blive forkastet. Verdens uafgjorthed er også præmissen i *MR*, som stiller flere spørgsmål inden for et filosofisk register uden at besvare dem entydigt.

*MR* foregår, som vi kort redegjorde for i indledningen, i et samfund, hvor mord ikke findes, fordi man har indført "Precrime-departementet" ("pre-" fungerer både som præfikset 'før-' og som henvisning til 'prevent'). I Precrime-departementet har man opfundet en procedure, hvor kombinationen af mennesker og computerteknologi er i stand til at forudsige og forhindre alle mord. Procedurens forudsætning er, at man altid kan finde frem til en given borger, og til det benytter man de allestedsnærværende identifikationsteknologier i form af iris-scannere, der også benyttes til kommercielle formål. Det fremgår ikke, om borgerne bifalder eller nødtvungent lever med situationen. Filmen indeholder et væld af interessante eksempler på, hvordan fremtidens teknologi og samfund kunne tage sig ud, men vi vil især fokusere på to perspektiver, som har central betydning for filmens diskussion af præventive overvågningsteknologier og deres implikationer. Det første perspektiv omhandler forholdet mellem (computer)teknologi og menneske. Er det mennesket eller teknologien, der har 'magten', eller ligger magten snarere i kombinationen heraf? Det andet perspektiv omhandler forholdet mellem nutiden og viden om fremtiden. Hvad er effekterne af at få adgang til viden om fremtiden eller måske ligefrem få forudsagt sine handlinger?

### **Precrime: et kompleks af menneskelige og teknologiske kompetencer**

Første scene i *MR* fremstiller hvordan precrime-systemet fungerer, og den er vigtig for filmens udsagn om, at det er en specifik kombination af teknologiske og menneskelige kompetencer, som muliggør, at forudsigelse kan føre til anholdelse. Forudsigelsessystemet består af flere af hinanden

afhængige dele: tre særligt følsomme og stærkt medicinerede individer, kaldet precogs (før-kognitive) eller orakler, som kan forudsige fremtidige hændelser, en computer som kan grovanalysere oraklernes 'syn' for at bestemme, hvornår der er tale om et uundgåeligt mord, samt en eller flere politibetjente som i et særligt kontrolrum kan fortolke de data, som computeren videreformidler.

Hovedpersonen, politichefen John Anderton (spillet af Tom Cruise), bliver hidkaldt af en alarm om et forestående affektmord. Baseret på oraklernes syn har computeren konkluderet, at det er uomgængeligt, at en ægtemand om lidt vil myrde sin hustru, fordi hun er ham utro. Anderton iler til kontrolrummet og begynder at sortere og fortolke de billedindtryk, som computeren har opfanget fra de tre orakler, der også har specificeret morderens og ofrets navn samt tidspunktet for mordet. Andertons opgave er nu at finde ud af, hvor mordet vil ske. Scenen krydsklipper mellem de faktiske hændelser og Andertons opklarende og fortolkende handlinger på de forudsagte hændelser og kulminerer, da Anderton når frem til åstedet og stopper mandens arm, bedst som han skal til at myrde sin hustru med en saks. I de nervepirrende minutter hvor Anderton forsøger at finde frem til gerningsstedet, benytter han gnidningsfrit den forhåndenværende teknologi, men han benytter også sin kulturelle dannelse, fx da han opdager, at mordet vil finde sted i et hus med en særlig arkitektur, som kun findes få steder i byen. Kombineret med andre iagttagelser får det ham på sporet af fem ens nabohuse. Det endelige valg mellem husene bestemmes først, da Anderton – med 10 sekunder tilbage til mordets udførelse – får computerens hjælp til at vælge hvilken dør, han skal løbe ind ad.

I *MR* er *samspillet* mellem mennesker og teknologi altså centralt for Precrimes virksomhed. Det personificeres i oraklerne som, i kraft af medicinsk teknologi, kun er delvist menneskelige: De er for det første påvirkede af beroligende stoffer, og for det andet er deres evne til at forudsige forårsaget af deres mødres narkotikamisbrug. Vi finder altså en slags hypermedieret umedierethed: Oraklerne ser intuitivt de fremtidige hændelser, fordi de på en gang er teknologisk medierede og ukultiverede. De leverer en fragmentarisk billedstrøm til computeren, som med matematisk kølighed sorterer og samler en mordalarm. Denne fremvises igen til kultiverede individer, der er i stand til at fortolke. Teknologiens rolle er altså at mediere og alarmsætte, men den giver kun mening fordi den er integreret med intuition, ræsonneringsformåen, dannelse og viden. Precrime fungerer dermed i kraft af, at begge parter er aktører i systemet - mennesker

forstår at bruge teknologien, og teknologien forstår at bruge mennesket.

Teknologiens funktion som effektiviserende aktør afspejler en tilbagevendende antagelse i den vestlige verden, som socialantropologen Strathern påpeger: "Jeg har [euro-amerikanere] mistænkt for, at de helt grundlæggende antager, at givet *den rette teknologi*, kan de gøre hvad som helst [...] teknologi er effektiviseret kunnen." (Strathern 1996: 49) Stratherns udsagn peger på, at forventningen om effektivitet er stærkt forbundet med forventningen om 'forøgelse' ('augmenting'), som er forestillingen om, at teknologi forstærker og udvider menneskets handlemuligheder. Denne antagelse findes i meget af den 'lige om lidt kan vi alt'-retorik, der ligger til grund for udvikling af teknologi. Eller som designforskerne Bell og Dourish formulerer det: "visionen om forøgelse - en fremtid i hvilken vores møder med verden og hinanden er udglattet af teknologianvendelse, en verden som heroiske ingeniører vil levere direkte til vores hoveddør - er forbløffende vedholdende" (Bell og Dourish 2007: 142). Antagelserne om effektivitet og udvidelse hænger desuden sammen med en tredje almindelig forestilling i Vesten: At teknologi kan betragtes som et neutralt instrument. Forestillingen om, at teknologi er apolitisk, er dog omdiskuteret bl.a. i en teknologifilosofisk kontekst, hvor eksempelvis Virilio argumenterer for, at når man opfinder en teknologi (fx flyet), opfinder man også dens modpol (fx flystyrtet og flykapringen), hvilket ændrer menneskets perception og handlinger. (Virilio 1998: 88f) Teknologien er altså ikke neutral, da den skaber en anden virkelighed.

I behandling af det emne gør både teknologifilosoffen Ihde (2002) og aktør-netværksteoretikeren Latour (1994) brug af en kendt kontrovers, som i en amerikansk sammenhæng er relateret til spørgsmålet om våben-tilladelse: er det skydevåben, der dræber mennesker (teknologisk determinisme) eller er det mennesker, der dræber mennesker (social determinisme og teknologisk instrumentalisme)? Hverken Ihde eller Latour mener, at teknologier er autonome eller neutrale, men de mener heller ikke, at mennesket kontrollerer teknologien. Latour foreslår derimod, at samstillinger af mennesker og teknologier vil udgøre nye aktører, og at der i sådanne situationer opstår nye egenskaber, som hverken menneske eller teknologi besidder hver for sig. På lignende vis foreslår Ihde, at teknologier er multistabile (fx Ihde 2002: 106f.). I denne forståelse kan en pistol blive til en hammer, en vægdekoration eller et dødsensfarligt objekt.

Heller ikke i MR er det afgjort, om det er mennesket eller teknologien, der har handlekraften. Det er netop systemets specifikke kompleksitet

(som en blanding af menneske og teknologi), der muliggør dets mystiske, effektive og augmenterende effekt. Som det fremgår af nedenstående konversation i filmen, ligger ansvaret for systemets handlinger og eventuelle fejl dog på mennesker, og i den forstand forstås teknologien som neutralt kapacitetsudvidende.

*Anderton*: Vi har ikke haft et mord i seks år. Der er ikke noget i vejen med systemet, det er perfekt.

*Kritiker*: [i kor] - perfekt. Jeg er helt enig. Men hvis der er en fejl, er den menneskelig. Sådan er det altid. (*MR* 0:26:31–0:26:39)

Overvågning i *MR* er altså en kompleks begivenhed, der afstedkommes af menneske og teknologi i samspil, men menneske og teknologi bibeholder en klassisk rolle- og ansvarsfordeling.

### Nutidens fremtid(er)

Et andet vigtigt tema i *MR* er, hvad adgang til viden om mulige fremtidige hændelser betyder. Hvem kontrollerer denne viden og hvordan udnyttes den? Filmens plot er som nævnt, at Anderton selv bliver udråbt som en kommende morder. Anderton kender ikke sit forudsagte offer, Crow, så han antager straks, at der må være tale om et komplot. Halvvejs i filmen, på et tidspunkt hvor Anderton har kidnappet oraklet Agatha, befinder han sig i en situation, der virker sammenfaldende med de ormakelsyn, han nåede at se, inden han flygtede. Ansigt til ansigt med Crow indser Anderton, at det nok er den mand, der seks år tidligere bortførte hans søn, og han skal derfor til at skyde - ganske som forudsagt - men Agatha overbeviser ham om, at han også kan *vælge* at lade være. Crow har dog en meget god grund til at dø, så inden Anderton når at reagere, benytter Crow sig af Andertons pistol til at skyde sig selv. Hele scenen kommer altså på overfladen til at fremstå som identisk med forudsigelsen.

Scenen tematiserer, om individet har indflydelse på at ændre fremtiden, når viden om den bliver tilgængelig, men lader spørgsmålet stå åbent for fortolkning. På den ene side oplever vi, at Anderton – på trods af sit valg om ikke at dræbe Crow – bliver impliceret i dennes død, så set 'udefra' er udfaldet af situationen nøjagtig som forudsagt. På den anden side oplever vi også en udvikling hos Anderton, for set 'indefra' ændrer tilføjjelsen af nye informationer hans handlingsregister. Anderton har først ingen



intentioner om at myrde, men da han overbevises om, at Crow er impliceret i sønnens forsvinden, beslutter han sig for at dræbe ham. Agathas intervention får ham til at ændre holdning for anden gang, og da Crow dernæst beretter om konspirationen bag mordanklagen, bekræftes Anderton i, at valget var korrekt. Men eftersom Crow ønsker at blive myrdet af Anderton, ender det med, at han tager fat i Andertons hånd og trykker på aftrækkeren.

Anderton lærer her – i kraft af forskydningerne af intention – at individet har indflydelse på sin fremtid. Samtidig socialiseres han, fordi han opdager, at han ikke er den eneste aktør, der træffer valg. I filmens slutscene, hvor skurken (hvis motiv for at igangsætte alle hændelserne er at forstærke Precrime) skal til at skyde Anderton, mens alarmerne om et forestående affektmord lyder, udnytter Anderton netop sin nyfundne viden, idet han beder skurken om at træffe et umuligt valg: hvis skurken vælger at udføre det forudsagte mord på Anderton, vil han blive anholdt, men hvis han ikke skyder, vil Precrime blive nedlagt, fordi det forudsagte mord ikke sker, og systemet dermed fejler. Skurken vælger en tredje løsning, idet han begår selvmord og således både beviser, at man altid har et valg, og at systemet er fejlbarligt.

MR udlægger i alle tilfælde situationens udfald som stærkt afhængig af hvilken information, der aktuelt er tilgængelig. Individets vilkår fremstilles som en version af det, politologen og psykologen Herbert Simon kalder “bounded rationality” (Simon 1991), idet individet opfattes som et rationelt væsen, der dog kun kan foretage valg på baggrund af sin begrænsede viden. MR viser herigennem, at fremtid og nutid er uløseligt forbundne på den måde, at information om fremtiden er afgørende for, hvordan vi handler i nutiden.

MRs budskab er således, at rækkevidden af overvågningens effekter i høj grad bestemmes af hvem, der kontrollerer information. Vil overvågeren fx dele sin viden (om mulige fremtider) med potentielle forbrydere, og hvordan gribes der ind, når en forbrydelse er blevet forudsagt? Kan det tænkes, at overvågningen kan føre til en selvopfyldende profeti, som i MR, hvor Anderton bliver hvirvlet ind i begivenhederne, fordi han får kendskab til forudsigelsen? Eller kan forudsigelsen netop betyde, at man bliver i stand til at reflektere over sine handlinger, så det forudsagte kan forhindres? MR udlægger det således som et vigtigt politisk og analytisk problem at forstå, hvem der har adgang til hvilke informationer hvornår, og hvilke handlinger dette medfører.

## Afrunding: populærkulturen som forskningsperspektiv

*Minority Report* kan ses som en kulturel ressource, der både gennemspiller og muliggør forestillingen om, at teknologi besidder præventive kapaciteter. Forestillingerne om netop dette udviklingspotentiale synes at være fremherskende nærmest på trods af de begrænsede virkninger, som de fleste undersøgelser og rapporter ellers påpeger. "Mens *tiltroen* til teknologiske 'løsninger' virkekraft klart overskygger beviser på, om teknologier er i stand til at levere 'sikkerhed' [eller ej] garanterer teknologiens tilstedeværelse [...] næsten sin egen effektivitet" (Lyon 2007, 147). Det er ikke i sig selv interessant, om forskerne i Belfastprojektet henter deres forestillinger direkte i bestemte populærkulturelle værker. Men i samstillingen af de to forestillinger kan vi opnå en mere nuanceret forståelse af herskende forestillinger og deres mulige implikationer, end hvis vi betragtede videnskab og populærkultur hver for sig.

Teknologiudviklingsprojektet i Belfast tager udgangspunkt i, at teknologien virker eller endog er ufejlbarlig (Ma et.al. 2009: 387). *MR* udsiger imidlertid, at selv hvis den præventive teknologi virker, er dette ikke det eneste, der afgør, hvilke konsekvenser det præventive system har. I *MR* er fremtiden netop uafgjort - især i det øjeblik vi får kendskab til den. Udover selve overvågningskameraerne forestiller Belfastprojektet sig at sætte højtalere op i de overvågede busser, så man kan gøre de udpegede potentielle forbrydere opmærksom på, at de er under observation. Her arbejdes der altså som i *MR* med det vigtige spørgsmål om, hvem der gives adgang til information og hvornår. I både *MR* og i Belfast gør det altså en klar forskel, om forbrydere betragtes som personer med et valg, eller om de betragtes som nogen, der blot skal overvåges, indtil de uundgåeligt træder ved siden af. Omvendt kan det netop også betragtes som en del af forsøget på at gøre teknologien så effektiv som muligt, at man vil benytte den indsamlede information på rette tid og sted.

Belfastprojektet peger trods alt frem mod en mindre dystopisk virkelighed, end den der fremstilles i *MR*. Men derfor er det stadig en vigtig kulturanalytisk opgave at forstå forbindelser mellem overvågningsteknologiske tiltag og populærkulturelle kilder. Det er nemlig ikke kun relevant, om Belfastprojektet kan lede frem til den virkelighed, som *MR* fremstiller. Det fremstår også som et centralt analytisk og politisk problem at afgøre, hvem der i forhold til specifikke overvågningsteknologier har kontrol over information (om fremtiden), hvem der har ret til at handle på baggrund

deraf og på hvilke måder. For lige meget om forudsigelser er 'sande' eller ej, kan de være særdeles virksomme i nutiden.

Belfastprojektet er ikke det eneste interessante eksempel på bevægelser mellem det populære og udvikling af overvågningsteknologi. Avisen Daily Mail skrev for nylig om et nyt 'spil', hvor deltagerne kan vinde præmier for at opdage virkelige forbrydelser ved hjælp af den eksisterende videoovervågning i Storbritannien, hvis videooptagelser de får 'live' adgang til via deres hjemmecomputere (Daily Mail 2009). Spillet kan tolkes som en udvikling mod et samfund, hvor alle potentielt set vogter over andre, men det kan også tolkes som et system, der opløser forestillingen om, at en bestemt central overvåger har den fulde kontrol. Spillet begrunder sig i at være et seriøst forsøg på at opdage flere potentielle forbrydelser, hvilket effektueres ved at distribuere overvågerens rolle til mange flere aktører. En stor begrænsning ved videoovervågning i dag er jo som nævnt, at der skal være nogen, der kigger på de rigtige billeder på det rigtige tidspunkt, for at der kan gribes ind, men mængden af tilgængelig information er uoverskuelig. I forhold til dette problem er der store ligheder mellem overvågningsspillet og forskningen i Belfast. I sidstnævnte tilfælde søges imidlertid en teknologisk løsning på problemet med for megen usorteret information ved at konstruere et computersystem til at klare opgaven.

Mens man kan genfinde populærkulturelle forestillinger om forudsigelser i Belfastprojektet, populariserer overvågningsspillet nævnt i Daily Mail den 'seriøse' og 'kedelige' videoovervågning og omformer den til et materiale med underholdningsværdi. Bevægelsen mellem det populære og aktuel teknologiudvikling synes altså at gå begge veje. Det betyder, at det er en nødvendig human- og samfundsvidenskabelig opgave at forstå forbindelser på tværs af samfund, teknologi og det populære for herigennem eksempelvis at bidrage til overvågningsforskning.

## Litteratur

- Albrechtslund, Anders og Lynsey Dubbeld (2005): "The Plays and Arts of Surveillance: Studying Surveillance as Entertainment", *Surveillance and Society*, vol. 3, nr. 2/3, s. 216-221.
- BBC News (2009): "Bus CCTV could predict assaults" <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8270934.stm>
- Bell, Genevieve og Paul Dourish (2007). "Yesterday's tomorrows: notes on ubiquitous computing's dominant vision", *Personal and ubiquitous computing*, vol. 11, nr. 2, s. 133-143.
- C5IT (2009): "Intelligent Surveillance Systems - about", Queens University Belfast. <http://www.csit.qub.ac.uk/Research/ResearchGroups/IntelligentSurveillanceSystems/>
- Daily Mail (2009): "Internet game that awards points for people spotting real crimes on CCTV is branded 'snooper's paradise'". <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1218225/Internet-game-awards-points-people-spotting-crimes-CCTV-came-ras-branded-snoopers-paradise.html>
- Det Kriminalpræventive Råd (2005): Tv-overvågning - fakta om TV-overvågning i Danmark.
- Dick, Philip K. (2004, [1956]), "Minoritetsrapporten" i *Filmatiserede noveller*, Kbh.: Rosenkilde, s. 69-109.
- Gad, Christopher og Peter Lauritsen (2009): "Situating Surveillance - An Ethnography of Fisheries inspection", *Surveillance & Society*, nr. 23.
- Gill, Martin og Angela Spriggs (2005): *Assessing the impact of CCTV Home Office Research*, Development and Statistics Directorate. <http://www.homeoffice.gov.uk/rds/pdfs05/hors292.pdf>
- Hansen, Lone Koefoed (2009): "In the Shadow of the Cell-phone" i *Proceedings of Digital Arts & Culture '09*.
- Ihde, Don (2002): *Bodies in Technology*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Latour, Bruno (1994): "On Technical Mediation", *Common Knowledge* vol. 3, nr. 2, s. 29-64.
- Lyon, David (2007): *Surveillance Studies: An Overview*, Cambridge: Polity Press.
- Ma, Jianbing, Weiru Liu, Paul Miller og WeiQi Yan (2009) "Event composition with imperfect information for bus surveillance" i *Proceedings of AVSS'09*, IEEE Press, s. 382-387.
- Marx, Gary T. (1996): "Electric Eye in the Sky: Some Reflections on the New Surveillance and Popular Culture" i David Lyon og Elia Zureik (red.). *Computers, surveillance, and privacy*, Minneapolis: University of Minnesota Press, s. 193-236.
- McCahill, Michael og Clive Norris (2002) "CCTV in London": <http://www.urbaneye.net/results/results.htm>.
- Norris, Clive og Gary Armstrong (1998). *The maximum surveillance society: the rise of*

CCTV, Oxford: Berg.

Orwell, George (1956 [1948]): *1984*, København: Gyldendal.

Pold, Søren (2009): "Overvågningens kunst - Overvågningsdystopier og interfacebegær i det urbane rum i Nineteen Eighty-Four, Faceless og andre urbane interfaces" i Peter Lauritsen og Finn Olesen (red.): *Overvågning - perspektiver, studier, praksis*, Aarhus Universitetsforlag.

Simon, Herbert (1991): "Bounded Rationality and Organizational Learning", *Organization Science*, vol. 2, nr. 1, s. 125-134.

Strathern, Marilyn (1996): "Enabling Identity? Biology, Choice and the New Reproductive Technologies. Questions of cultural identity" i Stuart Hall og Paul Du Gay (red.), London/Thousand Oaks, CA: Sage, s. 37-52.

Virilio, Paul (1998, [1996]): *Cyberworld, det værstes poetik*, Frederiksberg: INTROITE!

Anvendte film:

Scott, Ridley (1982): *Blade Runner*, The Ladd Company.

Spielberg, Steven (2002): *Minority Report*, Twentieth Century Fox og Dreamworks.

